

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pembelajaran

Sagala (2005:176), pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Ada beberapa teori belajar dan pembelajaran seperti: teori belajar behavioristik, kognitif, konstruktivistik, humanistik, siberetik, revolusiososiokultural dan kecerdasan ganda, yang penting untuk dimengerti dan diterapkan sesuai dengan kondisi dan konteks pembelajaran. Masing-masing teori memiliki kelemahan dan kelebihan. Pada penelitian ini penulis membatasi pada teori belajar kognitif, konstruktivistik, humanistik dan kecerdasan ganda yang ada kaitannya dengan proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas..

a. Teori Belajar Kognitif

Belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi

teori ini adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang.

Teori belajar kognitif telah dikembangkan oleh para pakar pendidikan, diantaranya: Piaget, Bruner, dan Ausubel. Menurut Ausubel, kegiatan belajar terjadi sesuai dengan pola tahap-tahap perkembangan tertentu dan umur seseorang, serta melalui proses asimilasi, akomodasi dan equilibrasi. Sedangkan Bruner mengatakan bahwa belajar terjadi lebih ditentukan oleh cara seseorang mengatur pesan atau informasi, dan bukan ditentukan oleh umur. Proses belajar akan terjadi melalui tahap-tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Sementara itu, Ausubel mengatakan bahwa proses belajar terjadi jika seseorang mampu mengasimilasikan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru. Proses belajar akan terjadi melalui tahap-tahap memperhatikan stimulus, memahami makna stimulus, menyimpan dan menggunakan informasi yang sudah dipahami.

Pada kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif sangat dipentingkan. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke yang kompleks. Perbedaan individual pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

b. Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut pandangan teori konstruktivistik, belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa. Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutakhiran struktur kognitifnya.

Karakteristik pembelajaran yang dilakukan dalam teori belajar konstruktivistik adalah: (1) membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang berisi fakta-fakta lepas yang sudah ditetapkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya tersebut, serta membuat kesimpulan-kesimpulan, (2) menempatkan siswa sebagai kekuatan timbulnya interes, untuk membuat hubungan di antara ide-ide atau gagasannya, kemudian memformulasikan kembali ide-ide tersebut, serta membuat kesimpulan-kesimpulan, (3) guru bersama-sama siswa mengkaji pesan-pesan penting bahwa dunia adalah kompleks, di mana terdapat bermacam-macam pandangan tentang kebenaran yang datangnya dari berbagai interpretasi, dan (4) guru mengakui bahwa proses belajar dan penilaiannya merupakan suatu usaha yang kompleks, sukar dipahami, tidak teratur, dan tidak mudah dikelola. Teori belajar konstruktivistik yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan sumbangan besar dalam membentuk siswa menjadi kreatif, produktif, dan mandiri.

c. Teori Belajar Humanistik

Menurut teori belajar humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi dari pada bidang kajian psikologi belajar. Teori belajar humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajar itu sendiri. Teori belajar ini lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan dan tentang proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori belajar ini lebih tertarik pada pengertian belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada pemahaman tentang proses belajar sebagaimana apa adanya, seperti yang selama ini dikaji oleh teori-teori belajar lainnya.

Teori belajar humanistik dalam pelaksanaannya, antara lain tampak juga dalam pendekatan belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Ausubel, yaitu pandangannya tentang belajar bermakna atau "*Meaningful Learning*" yang juga tergolong dalam aliran kognitif, yang mengatakan bahwa belajar merupakan asimilasi bermakna. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Faktor motivasi dan pengalaman emosional sangat penting dalam peristiwa belajar, karena tanpa motivasi dan keinginan dari pihak si belajar, maka tidak akan terjadi asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimilikinya. Teori humanistik berpendapat bahwa teori belajar apapun dapat dimanfaatkan, asal tujuannya untuk memanusiakan manusia yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, dan realisasi diri orang yang belajar secara optimal.

d. Teori Kecerdasan Ganda (*Multiple Intelligences*)

Kecerdasan adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan di dalam latar budaya tertentu. Rentang masalah atau sesuatu yang dihasilkan mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Seseorang dikatakan cerdas bila ia dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hidupnya dan mampu menghasilkan sesuatu yang berharga/berguna bagi umat manusia.

Teori kecerdasan ganda yang diperkenalkan oleh Howard Gardner, menghilangkan anggapan yang ada selama ini tentang kecerdasan manusia. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tidak ada satuan kegiatan manusia yang hanya menggunakan satu macam kecerdasan, melainkan seluruh kecerdasan yang terdiri dari 10 macam kecerdasan. Semua kecerdasan ini bekerjasama sebagai satu kesatuan yang utuh dan terpadu. Komposisi keterpaduannya tentu saja berbeda-beda pada masing-masing budaya. Namun secara keseluruhan semua kecerdasan tersebut dapat diubah dan ditingkatkan. Kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan-kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah.

Howard Gardner mengidentifikasi ada 8 macam kecerdasan manusia dalam memahami dunia nyata, kemudia diikuti oleh tokoh-tokoh lain dengan menambahkan 2 kecerdasan lagi, sehingga menjadi 10 macam kecerdasan, yaitu:

1) Kecerdasan verbal/bahasa (*verbal linguistic intelligence*)

Kecerdasan ini bertanggungjawab terhadap semua hal tentang bahasa, puisi, humor, cerita, tata bahasa, dan berpikir simbolik yang merupakan ekspresi dari kecerdasan tersebut. Kecerdasan verbal dapat diperkuat dengan kegiatan-kegiatan berbahasa baik lisan maupun tertulis.

2) Kecerdasan logika/matematika (*logical mathematical intelligence*)

Kecerdasan logika/matematika sering disebut juga dengan berpikir ilmiah, termasuk berpikir deduktif dan induktif. Kecerdasan ini diaktifkan bila seseorang menghadapi masalah atau tantangan baru dan berusaha menyelesaikannya.

3) Kecerdasan visual/ruang (*visual/spatial intelligence*)

Kecerdasan visual berkaitan dengan misalnya senirupa, navigasi, kemampuan pandang ruang, arsitektur, permainan catur. Kuncinya adalah kemampuan indera pandang dan berimajinasi.

4) Kecerdasan tubuh/gerak tubuh (*body/kinesthetic intelligence*)

Kecerdasan tubuh mengendalikan kegiatan tubuh untuk menyatakan perasaan. Menari, permainan olahraga, badut, pantomim, mengetik, dan lain-lain, merupakan bentuk-bentuk ekspresi dari kecerdasan ini. Tubuh manusia mengetahui benar hal-hal yang tidak diketahui oleh pikiran. Gerakan tubuh dapat untuk memahami dan berkomunikasi, dan tidak jarang dapat menyentuh sisi jiwa manusia yang paling dalam.

5) Kecerdasan musikal/ritmik (*musical/rhythmic intelligence*)

Kecerdasan musikal/ritmik melibatkan kemampuan manusia untuk mengenali dan menggunakan ritme dan nada, serta kepekaan terhadap bunyi-bunyian di lingkungan sekitar suara manusia. Perubahan kesadaran manusia banyak disebabkan oleh musik dan ritme. Musik dapat menenangkan pikiran, memacu kembali aktivitas, memperkuat semangat nasional, dan dapat meningkatkan keimanan serta rasa syukur.

6) Kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*)

Kecerdasan interpersonal berhubungan dengan kemampuan bekerjasama dan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal dengan orang lain. Mampu mengenali perbedaan perasaan, temperamen, maupun motivasi orang lain. Pada tingkat yang lebih tinggi, kecerdasan ini dapat membaca konteks kehidupan orang lain, kecenderungannya, dan kemungkinan keputusan yang akan diambil. Kecerdasan ini tampak pada para profesional seperti konselor, guru, teraphis, politisi, dan pemuka agama.

7) Kecerdasan intrapersonal (*intrapersonal intelligence*)

Kecerdasan intrapersonal mengendalikan pemahaman terhadap aspek internal diri seperti, perasaan, proses berpikir, refleksi diri, intuisi, dan spiritual. Identitas diri dan kemampuan mentransendenkan diri merupakan bagian kecerdasan ini. Kecerdasan ini merupakan jenis yang paling individual sifatnya, dan untuk menggunakannya diperlukan semua kecerdasan yang lain.

8) Kecerdasan naturalis (*naturalistic intelligence*)

Kecerdasan naturalis banyak dimiliki oleh para pakar lingkungan. Seorang penduduk di daerah pedalaman dapat mengenali tanda-tanda akan terjadinya perubahan lingkungan, misalnya dengan melihat gejala-gejala alam. Dengan melihat rumput atau daun yang patah, ia dapat memastikan siapa yang baru saja melintas.

9) Kecerdasan spiritual (*spiritualist intelligence*)

Kecerdasan spiritual banyak dimiliki oleh para rohaniawan. Kecerdasan ini berkaitan dengan bagaimana manusia berhubungan dengan Tuhannya. Kecerdasan ini dapat dikembangkan pada setiap orang melalui pendidikan agama, kontemplasi kepercayaan, dan refleksi teologis.

10) Kecerdasan eksistensial (*exsistensialist intelligence*)

Kecerdasan eksistensial banyak dijumpai pada para filsuf. Mereka mampu menyadari dan menghayati dengan benar keberadaan dirinya di dunia ini dan apa tujuan hidupnya. Melalui kontemplasi dan refleksi diri kecerdasan ini dapat berkembang.

Berdasarkan penjelasan tentang teori kecerdasan ganda tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya semua orang memiliki semua macam kecerdasan, namun tidak semuanya berkembang atau dikembangkan pada tingkatan yang sama, sehingga tidak dapat digunakan secara efektif. Pada umumnya satu kecerdasan lebih menonjol atau lebih kuat dari pada yang lainnya, tetapi tidak berarti bersifat permanen. Di dalam diri manusia tersedia kemampuan untuk mengaktifkan semua kecerdasan tersebut.

2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara. makna umumnya adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Dalam proses komunikasi, media hanyalah satu dari tiga komponen yang harus ada, yaitu sumber informasi, penerima informasi dan media. Jika satu saja dari tiga komponen ini tidak ada maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi. Karena itu media mempunyai makna jika kedua komponen yang lain ada. (Prastati, 2001: 3). Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah unsur penting dalam berkomunikasi.

Schramm (Arsyad;2002: 6) mendefinisikan media lebih khusus yaitu teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Sedangkan menurut Briggs (Arsyad;2002: 4) media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Gerlach & Ely (Arsyad;2002: 3) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut *Association of Education and Communication Technology* atau *AECT* (1977) media adalah segala bentuk dari saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sejalan dengan batasan media menurut *AECT*, Heinnich dan kawan-kawan (1996: 8) menyatakan :

"A medium is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning 'between', the return refers to anything that carries information between source and receiver. examples indude film, television, diagrams, printed materials. computers, and instructors. These are considered instructional media when they carry messages with on instructional purpose"

Mengacu pada pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Termasuk didalamnya media komunikasi yaitu televisi, film, bahan-bahan cetakan, diagram, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, dan sejenisnya. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau

mengandung, maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Miarso (1984: 100) menyatakan bahwa dengan semakin bertambahnya isi pengetahuan yang harus diberikan baru ditambah lagi dengan jumlah murid, bertambahnya tugas guru baik karena alasan sosial maupun ekonomis, maka harus ada jalan keluar. Salah satu jalan keluar itu adalah penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran seringkali dicantumkan bersamaan dengan metode mengajar. Sudjana dan Rivai (1991: 1) menyatakan bahwa dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar, sehingga jelas bahwa media merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar dan tidak dapat dipisahkan dalam rangka pencapaian tujuan belajar.

Proses yang mutlak ada pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu proses komunikasi, dengan kata lain kegiatan belajar mengajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber melalui media tersebut (Miarso dan Raharjo, 1984: 48). Oleh karena itu, sesuatu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media tersebut digunakan agar informasi antara dua pihak nyata komunikator dan komunikan dapat tersampaikan dan dapat membantu pencapaian tujuan yang telah ditetapkan saat merencanakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Rustaman, dkk. (2001: 124) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala jenis sarana yang dapat diindera yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pendidikan digunakan karena memiliki nilai atau manfaat dalam proses belajar mengajar. Beberapa nilai praktis atau manfaat dari media ditulis oleh Hamalik (1994: 27) sebagai berikut :

1. Media pendidikan melampaui batas pengalaman pribadi siswa.
2. Media pendidikan melampaui batas ruangan kelas.
3. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan.
4. Media pendidikan memberikan kesamaan dalam pengamatan.
5. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realistik dan teliti.
6. Media pendidikan membangkitkan keinginan dan minat- minat
7. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan perangsang kegiatan belajar.
8. Media pendidikan memberikan pengalaman yang menyeluruh.

Menurut Rahardjo (1984: 41) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. dan bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan dapat mengurangi dan mempermudah tugas guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Rahardjo mengklasifikasikan media menjadi tujuh kelompok yaitu (1) audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media audio, dan (7) media cetak. Begitu pula Heinnich dkk (1996: 170) membuat klasifikasi jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Media yang tidak diproyeksikan (*non projected media*).
- b. Media yang diproyeksikan (*projected media*).
- c. Media Audio
- d. Media Video
- e. Media berbasis komputer (*computer based media*).

f. Multimedia kit

Media visual menurut Frankenberg dkk (1997: 12) adalah semua yang dapat memberi informasi dan dapat dilihat yang terdiri dari antara lain *overhead-projector* dengan *Folie*, *Diaprojektor* dan *Dias*, *flashcard*, *flipchart*, gambar-gambar, poster, peta, realia, dan sebagainya. Atas dasar pendapat Frankenberg dkk, media visual dapat diklasifikasikan ke dalam kelompok media yang tidak diproyeksikan (*non projected media*) dan media yang diproyeksikan (*projected media*). Sementara menurut Rahardjo media visual terdiri dari media visual gerak dan media visual diam. Media visual gerak mempunyai kemampuan menyampaikan informasi melalui gerak, dan media visual diam mampu menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak. Media audio menurut Rahardjo adalah media yang hanya memanipulasi kemampuan-kemampuan suara semata-mata. Sedangkan menurut Pribadi (2001: 25), media audio merupakan media yang sangat fleksibel, relatif murah, praktis, dan ringkas serta mudah dibawa. Media ini dapat dipergunakan baik untuk keperluan belajar berkelompok maupun belajar individual.

Berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran. Heinnich (1996: 185) berpendapat bahwa :

"Audio media can be used in all phases of instruction-front introduction a topic to evaluation of student learning. Perhaps the most rapidly growing general use of audio media today is in the area of self paced instruction and in mastery learning. The slower student can do back and repeat segments of instruction as often as necessary because the recorder playback machine is a very patient tutor. The accelerated student can skip ahead or increase the pace of his or her instruction"

Media audio dapat digunakan dalam semua tingkat pembelajaran. Kini pemanfaatan media audio banyak digunakan untuk belajar mandiri atau belajar tuntas, karena bagi siswa yang lemah dapat mengulang materi pembelajaran sendiri, begitu pula bagi siswa yang kuat dapat melewati pelajaran yang menurutnya mudah. Dengan karakteristik yang dimilikinya, media audio sangat efektif digunakan pada beberapa bidang studi, seperti bahasa, drama, dan seni musik.

Perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini memicu munculnya media dalam berbagai jenis dan bentuk sehingga terjadi pengelompokan dan klasifikasi menurut ciri dan kesamaannya. Pengelompokan ini selanjutnya disebut taksonomi yang salah satunya adalah taksonomi Bretz. Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. visual dibedakan menjadi tiga bagian yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Berdasarkan pembagian tersebut, maka media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Bahri (1995: 141) menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media jenis ini mempunyai dampak yang lebih baik dalam pembelajaran karena kedua unsur yang dimilikinya sehingga memungkinkan siswa lebih menikmatinya. Berdasarkan proses geraknya, media audio visual dibagi menjadi dua yaitu: audio visual diam dan audio visual gerak. audio visual diam menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*). Audio visual gerak yaitu media yang

dapat menampilkan suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.

Sadiman, dkk. (2006: 11) menjelaskan bahwa audio visual adalah alat-alat yang dapat didengar (*audible*) dan dapat dilihat (*visible*). Media tersebut dapat digunakan untuk membuat komunikasi lebih efektif. Komunikasi dimaksud adalah komunikasi dalam pembelajaran, penyuluhan atau penerangan. Beberapa contoh media audio visual tersebut menurut Hamzah adalah gambar, slide, model, pita, kaset tape recorder, Film bersuara dan televisi. Definisi dan pengertian yang disebutkan mengarah pada suatu pengertian bahwa media audio visual merupakan alat pandang dengar dan dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran mempunyai fungsi yang cukup berarti dalam proses pembelajaran, hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Rowntree dalam Rohani (1997: 7-8),

Media pembelajaran berfungsi:

- (1) membangkitkan motivasi belajar
- (2) mengulang apa yang telah dipelajari
- (3) menyediakan stimulus belajar
- (4) mengaktifkan respon peserta didik
- (5) memberikan balikan dengan segera,
- (6) menggalakkan latihan yang serasi.

Sementara itu menurut Rohani (1997: 9-10) fungsi media pembelajaran adalah:

- a. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- b. Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar.
- c. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Mendorong motivasi belajar.

- e. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya.
- f. Menambah variasi dalam penyajian materi.
- g. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- h. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru, serta membuka cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif.
- i. Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.
- j. Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik serta peserta didik dengan lingkungannya.
- k. Mencegah terjadinya verbalisme.
- l. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- m. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat, dapat menimbulkan semangat, yang lesu menjadi bergairah, pelajaran yang berlangsung mejadi lebih hidup.
- n. Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas, tidak mudah lupa)
- o. Dapat mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.

Media pembelajaran, baik itu media visual, audio maupun media yang lainnya, sangat bermanfaat baik bagi siswa, guru, maupun proses pembelajaran itu sendiri..

Manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara siswa. dan guru, dengan maksud membantu siswa dapat belajar secara optimal.

Kemp dan Dayton dalam Prastati (2001: 6) mengidentifikasikan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- e. Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.
- f. Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses pembelajaran itu sendiri dapat ditingkatkan.
- g. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Menurut Miarso (1984: 109) media pendidikan mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan baik dalam kelas, sikap

pasif anak didik, serta mempersatukan pengamatan anak. Sementara itu kegunaan media pembelajaran menurut <http://www.berita.penabur.org>. (2002:4) adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya :
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa diartikan dengan realia, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b. Objek yang terlalu kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed-photography*.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa di tampilkan lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks, misalnya mesin-mesin dapat disajikan dengan model.
 - f. Konsep terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi, dapat diatasi sifat pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dari kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa, dan lingkungan serta pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama, maka media pembelajaran berguna untuk :
 - a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman.
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama

Penggunaan media dalam pembelajaran adalah mempermudah proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran, seperti diungkapkan oleh Feundestein (1999: 23), sebagai berikut :

Tujuan pemakaian media adalah:

- a. Mempermudah proses pembelajaran
- b. Membuat suasana belajar tidak kaku, sehingga meningkatkan motivasi belajar.
- c. Meningkatkan daya ingat tentang isi pelajaran.
- d. Siswa lebih jelas dan lebih mudah menerima isi pembelajaran.
- e. Meningkatkan perhatian siswa.

Perkembangan teknologi dan informasi makin memperkaya baik jenis, maupun fungsi media pendidikan, hal ini menimbulkan dua kemungkinan yaitu, mempermudah guru dalam memilih dan memanfaatkan media pendidikan, menimbulkan fungsi media pendidikan itu sendiri. Sadiman, dkk (2006: 131) menyarankan pola pemanfaatan media agar lebih sistematis dan efektif dalam pembelajaran. Pola pemanfaatan itu adalah:

1. Pemanfaatan Media dalam Kelas (*Classroom Meeting*)

Pada tatanan (*setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan pemanfaatannya dipadukan dengan proses pembelajaran dalam situasi kelas. Perencanaan pemanfaatan media harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan ketiga hal tersebut: tujuan materi dan strategi pembelajaran.

2. Pemanfaatan media di luar kelas

Pola pemanfaatan media diluar kelas ini memungkinkan penggunaannya dapat memanfaatkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pemanfaatan ini umumnya perorangan dan mereka tidak diharapkan memberikan umpan balik serta tidak dilakukan tes.

Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran merujuk pada pola pertama (*Classroom Meeting*). Pada pembelajaran, pemanfaatan media audio visual dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi siswa. Melalui film yang disajikan siswa dipicu untuk lebih berkreasi dan meningkatkan kemampuannya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual pembelajaran banyak memiliki manfaat karena dapat mempermudah proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran karena materi pelajaran mudah diserap dan diingat dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta dapat meningkatkan kemampuan siswa, dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

2.3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Pembelajaran matematika, harus mampu mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik tidak hanya kemampuan berfikir tingkat rendah (seperti memberikan contoh lain, dan non contoh).

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, pemanfaatan alat peraga menjadi komponen yang sangat penting. Ada dua manfaat penting pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, antara lain :

1. Secara psikologi taraf berfikir peserta didik di sekolah dasar masih berada pada tahap operasi konkrit, sedangkan substansi matematika bersifat abstrak sehingga dengan memanfaatkan alat peraga peserta didik

akan lebih mudah memahami konsep maupun prinsip matematika abstrak tersebut.

2. Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat menumbuhkan rasa senang peserta didik untuk belajar matematika (Dipdiknas:2006)

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep secara luas, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
- d. Mengkomunikasikan gagasan dalam simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (KTSP, 2006:417)

2.4. Kerangka Pikir

Dalam proses pembelajaran ada unsur yang sangat penting yaitu metode media pembelajaran, kedua aspek ini saling terkait. Pemilihan suatu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyajian tidak terbatas pada satu bidang studi saja, melainkan untuk semua bidang studi termasuk materi membilang di kelas 1 sekolah dasar.

Dalam materi membilang di perlukan media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas materi pelajaran. Media pengajaran yang dimaksud adalah penggunaan kartu angka, melalui media ini guru akan lebih mudah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sebaliknya siswa akan lebih tertarik dan jelas menerima pelajaran yang disampaikan guru.

Pembelajaran dengan media kartu memberikan kesempatan siswa untuk lebih kreatif dan dapat berinteraksi secara lebih luas.

Kerangka pikir dalam penelitian ini di lihat pada gambar I.

Mengapa pelajaran matematika itu rendah



Gambar I. Kerangka Tindakan Kelas

2.4 Hipotesis

Jika pembelajaran matematika dikelas 1 dilaksanakan dengan menggunakan kartu angka maka pembelajaran kartu angka akan meningkat.